Pays de Château-Gontier
Année scolaire 2014/2015

Activités Culturelles et Sportives : Temps scolaire et Périscolaire

LES PLUS BEAUX DETOURS DE FRANCE

Pays de Château-Gontier

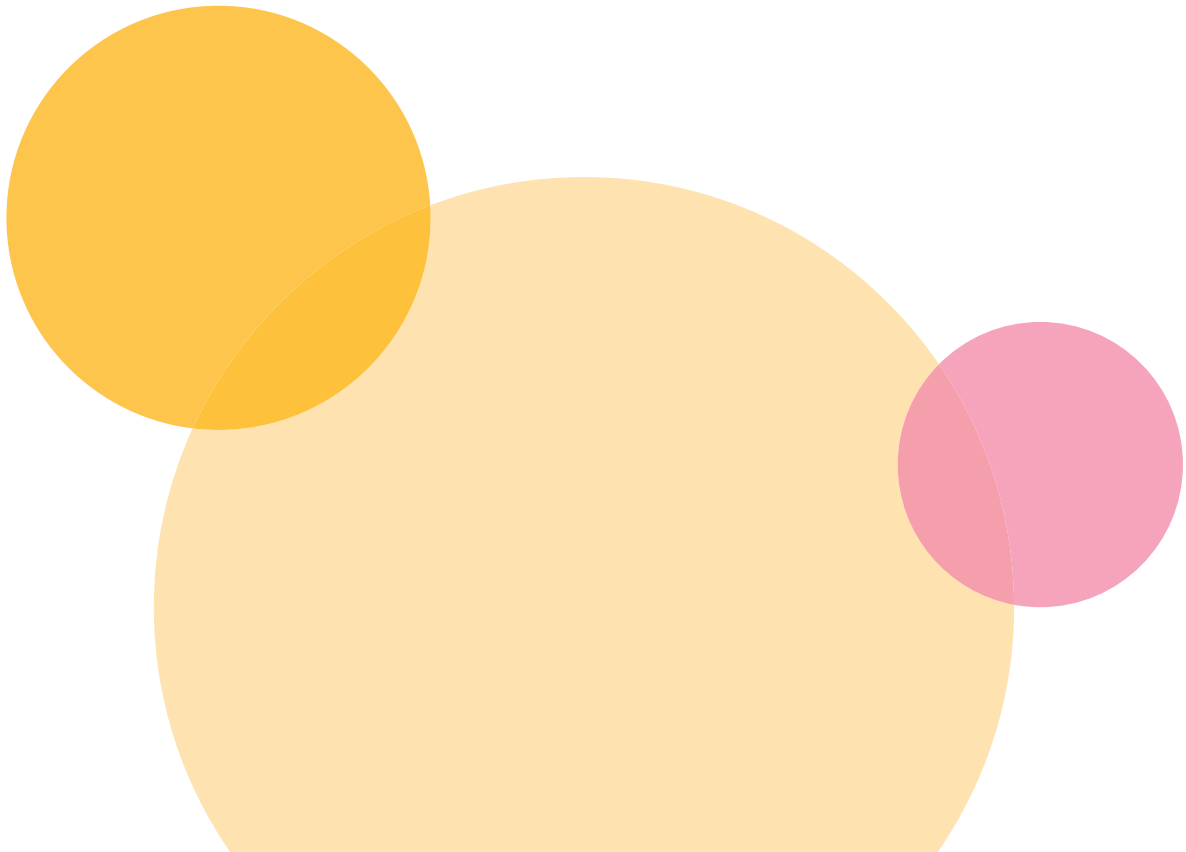
Sommaire

Partie 1
Actions Educatives Scolaires (à destination des établissements scolaires)

Patrimoine p.06
Evènements p.10
Médiathèque p.12
Conservatoire p.16
Sport p.18

Partie 2
Temps d'Activités Périscolaires (à destination des communes)

Conservatoire p.23
Patrimoine p.24
Sport p.26

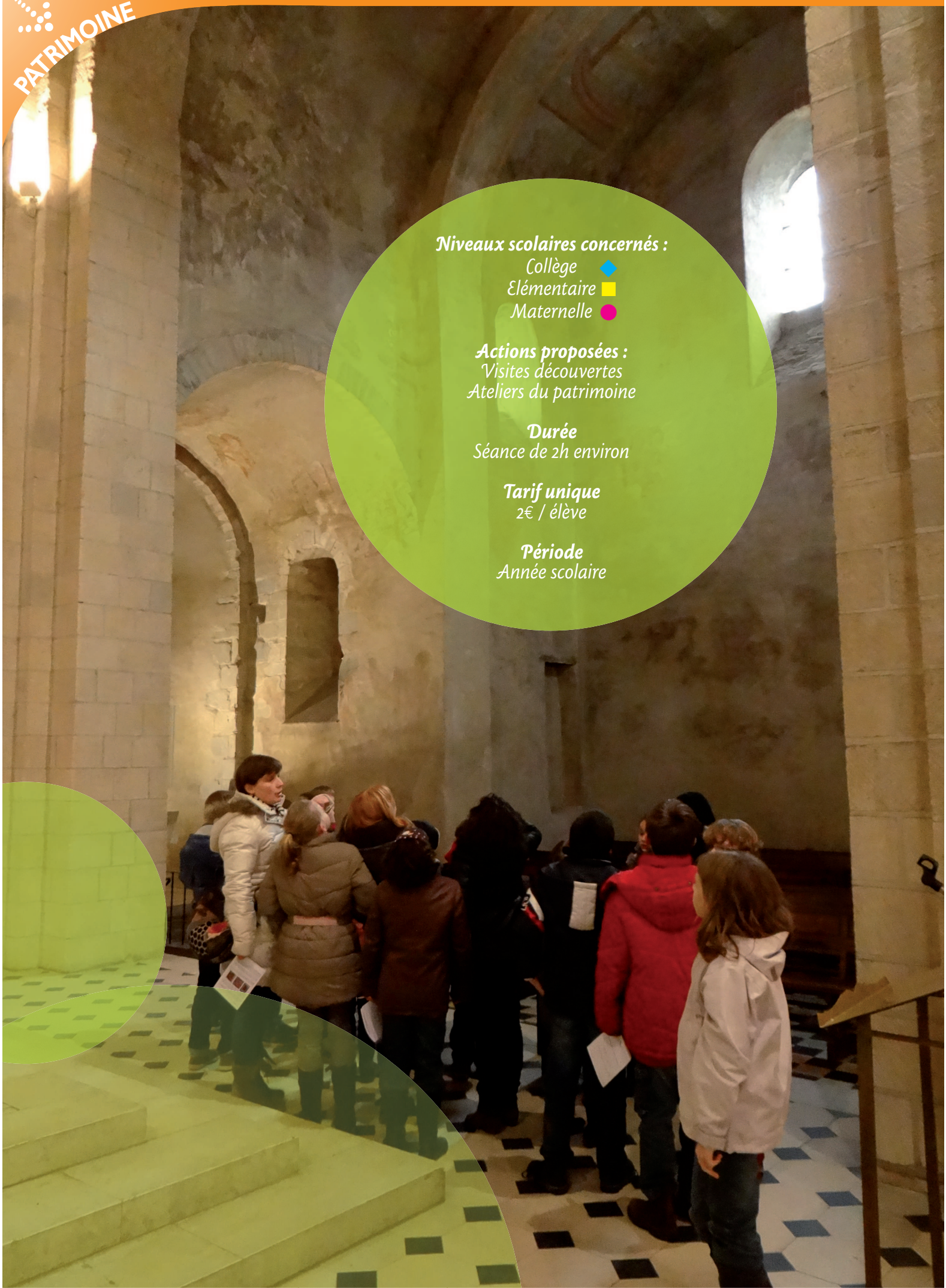


Partie 1

Actions Educatives Scolaires

(à destination des établissements scolaires)

PATRIMOINE



Niveaux scolaires concernés :
Collège
Elémentaire
Maternelle

Actions proposées :
Visites découvertes
Ateliers du patrimoine

Durée
Séance de 2h environ

Tarif unique
2€ / élève

Période
Année scolaire

Patrimoine

Les activités sont construites autour de grandes thématiques de l'histoire des Arts, en lien avec quatre périodes historiques : le Moyen Age, les Temps Modernes, le XIXe siècle, le XXe siècle et notre époque, et deux grands domaines artistiques : les « arts de l'espace » (architecture, urbanisme, arts des jardins, paysages aménagés…), les « arts du visuel » (peintures, sculptures, dessins, arts graphiques…). Elles s'appuient sur des outils adaptés tels que les livrets pédagogiques, fiches d'observations, archives, plans, documents iconographiques, tablettes numériques…

LES VISITES DÉCOUVERTES

La visite découverte permet un premier contact avec le patrimoine local et initie l'élève à l'histoire, l'architecture et l'art ; il s'agit d'une découverte thématique du patrimoine sous toutes ses formes. Des livrets pédagogiques rendent la visite interactive.

Le Moyen Age

- L'église Saint-Jean-Baptiste et l'art roman.
- Les peintures murales de l'église Saint-Jean-Baptiste.
- Château-Gontier, ville médiévale.
- Le jardin médiéval de la Source.

Les Temps Modernes

- Château-Gontier à l'époque moderne : les marques du pouvoir royal et les hôtels particuliers du XVIe au XVIIIe siècle.
- Histoire de jardins… jardins d'histoire du XVIe au XVIIIe siècle.
- Le Musée d'Art et d'Histoire : peintures et sculptures de la Renaissance au XVIIIe siècle (France, Italie et Flandres).

Le XIXe siècle

- Le quartier de la gare, mode d'emploi (une architecture industrielle et un urbanisme moderne).
- Le quartier Saint-Rémi et les promenades (un exemple d'aménagement urbain du XIXe siècle).
- Le Musée d'Art et d'Histoire : peintures et sculptures du XIXe siècle (portraits, paysages, bronzes animaliers…).
- Le jardin du Bout du Monde… un jardin romantique.

Le XXe siècle et notre époque

- La ville de Château-Gontier, mode d'emploi.
- Matériaux et architectures, mode d'emploi.
- L'Hôtel de Ville et de Pays, le Théâtre des Ursulines et la Médiathèque, trois exemples d'architecture contemporaine.
- Le Musée d'Art et d'Histoire : la collection Pierre Logé, peintures et sculptures du XXe siècle.

LES ATELIERS DU PATRIMOINE

L'atelier du patrimoine permet de travailler in situ et incite l'élève à une découverte active du patrimoine ; il peut être associé à une visite sur site, l'atelier pratique permettant de mettre en application des connaissances ou d'exprimer sa créativité.

Le Moyen Age

- « **Imagine le château de Château-Gontier** » : découverte de l'histoire des châteaux forts et fabrication d'un château pour la ville de Château-Gontier.
- « **Bestiaire et animaux fabuleux** » : découverte des bestiaires médiévaux et création d'un animal fabuleux.
- « **Ma petite arche** » : l'histoire de Noé sert de prétexte pour aborder le thème de l'accumulation et de la diversité, à partir de l'observation de la représentation de la peinture murale de l'église Saint-Jean-Baptiste de Château-Gontier.
- « **Crée ton blason** » : découverte de l'art héraldique et création d'un blason selon une devise.
- « **Festin au Manoir de la Touche** » : découverte de l'organisation d'un festin au Moyen Age, du jardin à la table.
- « **Encres végétales** » : découverte et transformation des végétaux en encres colorées.

Les Temps Modernes

- « **Mon petit Musée** » des peintures aux sculptures, de la Renaissance au XVIII^{e} siècle, des artistes anonymes aux signatures célèbres… le Musée de Château-Gontier se dévoile. De l'original à la miniature, découverte de l'histoire des musées et création d'un petit musée.
- « **Jeux de portraits** » parcours à travers les salles du Musée à la découverte des portraits de la Renaissance au XVIII^{e} siècle et de leur histoire. Animation des œuvres, détournement et transformation des oeuvres du Musée afin de réaliser un nouveau portrait.
- « **Jeux de formes et de couleurs au jardin** » quand le jardin devient graphique… des formes géométriques et des couleurs s'installent au jardin.

Le XIX^{e} siècle

- « **Jeux de portraits** » au Musée.
- « **Mon petit Musée** ».
- « **Peaux de bêtes** » : découverte des sculptures animalières en bronze du Musée, datant du XIX^{e} et XX^{e} siècle, et choix de la silhouette de l'une d'entre elles. Création d'une peau d'animal avec différents papiers, des impressions de pelages, d'écailles ou des plumes... rappelant une peau de bête.
- « **Vitrailliste en herbe** » : découverte de l'art du vitrail en observant les vitraux de l'église de la Trinité ou de l'église Saint-Rémi et création d'un vitrail avec des matériaux transparents et en couleurs.
- « **La mosaïque dans tous les sens** » : découverte de l'histoire et de la technique de la mosaïculture et création d'une mosaïque.

Le XX^{e} siècle et notre époque

- « **Mon petit théâtre** » : le Théâtre des Ursulines se dévoile. De l'original à la miniature, découverte des théâtres de papier et création d'un petit théâtre.
- « **Théâtre d'ombres** » : le Théâtre des Ursulines se dévoile. Découverte de l'histoire et de la technique des ombres et création d'un petit théâtre d'ombres.
- « **Jeux de portraits** » au Musée.
- « **Mon petit Musée** ».
- « **Carnet de voyage au Musée** » : mise en couleurs des notes dessinées lors de la découverte des œuvres du Musée, puis assemblage d'un carnet personnel, mémoire d'un voyage à travers les collections du Musée.
- « **Herbier et biodiversité** » : dans le parc de l'Oisillière, collecte de plantes locales et réalisation d'un herbier en secteur urbanisé.

Les activités sont adaptées en fonction des attentes et du projet pédagogique des enseignants. De nouvelles actions peuvent être développées sur demande. Plusieurs activités peuvent être transposées au patrimoine des communes du Pays de Château-Gontier.

Florence Harnay
Pôle Culturel des Ursulines
place André Counord à Château-Gontier
Tel : 02.43.09.55.98
patrimoine.chateaugontier.fr

Partie 2

Temps d'Activités Péri-éducatifs

(à destination des communes)

Depuis la rentrée 2013, le Pays de Château-Gontier accompagne la nouvelle réforme des rythmes scolaires aux établissements du territoire. Des activités péri-éducatives sont ainsi proposées aux communes pour leurs écoles élémentaires et maternelles.

Elles permettent de favoriser l'accès de tous les enfants aux pratiques culturelles, artistiques, sportives, etc.

Dans le cadre de cette réforme, le Pays de Château-Gontier propose différents temps d'activités périscolaires destinées aux élèves des cycles 2 et 3. Les actions communautaires sont réalisées dans la limite de sessions de 5 à 8 séances d'une durée de 45 minutes.

Chaque séance est facturée 25€ par la collectivité (hors activités proposées par des clubs sportifs).

Cette nouvelle organisation de la journée et de la semaine constitue une mobilisation de toutes les ressources et les potentialités du territoire, afin d'enrichir les compétences et l'épanouissement de chacun.

Patrimoine

Les actions proposées par le Pays de Château-Gontier visent à sensibiliser les enfants à l'histoire des arts et à la notion de patrimoine. Elles sont construites autour des ressources historiques et patrimoniales des communes et des collections du Musée d'Art et d'Histoire. Ces activités sont conçues pour être réalisées dans le cadre de séances de 45 min dans les écoles des communes du Pays de Château-Gontier.

Plusieurs activités peuvent être transposées au patrimoine des communes du Pays de Château-Gontier. Les inscriptions pour ces activités se font auprès du service Patrimoine à partir du mois de Mai.

DU CP AU CE2

Module 1 : « Les œuvres du Musée à l'école »

- Séance 1 : qu'est-ce qu'un musée ?
- Séance 2 : création collective d'un musée miniature dont les enfants compléteront la collection à chaque séance
- Séance 3 : une œuvre à l'école : une peinture abstraite sur le thème de la couleur (conduire l'enfant à observer, écouter, décrire et comparer)
- Séance 4 : atelier « Couleurs »
- Séance 5 : une œuvre à l'école : un portrait
- Séance 6 : atelier « Jeux de portraits » : découverte des reproductions de portraits du Musée de Château-Gontier. Animation des œuvres, détournement et transformation des oeuvres du Musée afin de réaliser un nouveau portrait.
- Séance 7 : une œuvre à l'école : des sculptures (bronzes animaliers)
- Séance 8 : atelier « Peaux de bêtes » : découverte des sculptures animalières en bronze du Musée, datant du XIX^{e} et XX^{e} siècle, et choix de la silhouette de l'une d'entre elles. Création d'une peau d'animal avec différents papiers, des impressions de pelages, d'écailles ou des plumes... rappelant une peau de bête.

Module 2 : « Les bâtiments de ma ville ou de mon village »

- Séance 1 : qu'est-ce qu'une ville ou un village ?
- Séance 2 : l'église Saint-Jean-Baptiste et son bestiaire ou l'église de mon village
- Séance 3 : jeu d'observation : sculpture de l'horizon, l'architecture des maisons de ma ville ou de mon village
- Séance 4 : atelier « Matériaux et architectures, mode d'emploi » : travail à l'aide d'échantillons des différents matériaux retrouvés sur les bâtiments de ma ville ou de mon village
- Séance 5 : atelier « Jeux de façades »
- Séances 6 et 7 : atelier « Mon petit théâtre » : le Théâtre des Ursulines se dévoile. De l'original à la miniature, découverte des théâtres de papier du XIX^{ème} siècle et création d'un petit théâtre.

Module 3 : « La nature dans ma ville ou dans mon village »

- Séance 1 : qu'est-ce que le patrimoine naturel (espaces verts, jardins, plantes…) ?
- Séance 2 : atelier « Jeux de formes et de couleurs au jardin » quand le jardin devient graphique… des formes géométriques et des couleurs s'installent au jardin.
- Séance 3 : atelier « Encres végétales » : découverte et transformation des végétaux en encres colorées.
- Séance 4 : atelier « La mosaïque dans tous les sens » : découverte de l'histoire et de la technique de la mosaïculture et création d'une mosaïque.
- Séance 5 : qu'est-ce que le patrimoine de l'eau ?
- Séance 6 : atelier « Memory sur le thème de la rivière »

DU CM1 AU CM2

Module 1 : « Les œuvres du Musée à l'école »

- Séance 1 : qu'est-ce qu'un musée ?
- Séance 2 : le musée hors les murs : exploration les différentes facettes du musée de Château-Gontier (plans, documents iconographiques…)
- Séance 3 : une œuvre à l'école en image : un vase canope égyptien
- Séance 4 : atelier « Hiéroglyphes »
- Séance 5 : une œuvre à l'école : un marbre romain
- Séance 6 : atelier « Mythologie »
- Séance 7 : une œuvre à l'école : un paysage du XIX^{e} siècle
- Séance 8 : atelier « Jeux de paysages »
- Séance 9 : une œuvre à l'école : un tableau abstrait

Module 2 : « Ma ville au Moyen Age »

- Séance 1 : qu'est-ce que ma ville au Moyen Age (plans, documents iconographiques…) ?
- Séance 2 : histoire du château de Château-Gontier
- Séance 3 : atelier « Imagine le château de Château-Gontier » : découverte de l'histoire des châteaux forts et fabrication d'un château pour la ville de Château-Gontier.
- Séance 4 : atelier « Crée ton blason » : découverte de l'art héraldique et création d'un blason selon une devise.
- Séance 5 : atelier « Festin au Manoir » : découverte de l'organisation d'un festin au Moyen Age, du jardin à la table.
- Séance 6 : l'église Saint-Jean-Baptiste et son bestiaire ou l'église de mon village
- Séance 7 : atelier « Bestiaire et animaux fabuleux » : découverte des bestiaires médiévaux et création d'un animal fabuleux.
- Séances 8 et 9 : atelier « Vitrailliste en herbe » : découverte de l'art du vitrail en observant les vitraux de l'église d'une commune et création d'un vitrail avec des matériaux transparents et en couleurs.

Module 3 : « Les bâtiments de ma ville ou de mon village »

- Séance 1 : qu'est-ce que le patrimoine bâti ?
- Séance 2 : atelier « Matériaux et architectures, mode d'emploi » : travail à l'aide d'échantillons des différents matériaux retrouvés sur les bâtiments de ma ville ou de mon village
- Séance 3 : atelier « Jeux de plans »
- Séance 4 : atelier « Jeux sur la ville »
- Séance 5 : atelier « La ville vue d'en haut »
- Séance 6 : atelier « Jeux de façades : la Médiathèque »
- Séance 7 : atelier « Théâtre d'ombres » : Découverte de l'histoire et de la technique des ombres et création d'un petit théâtre d'ombres.

Florence Harnay
Pôle Culturel des Ursulines
place André Counord à Château-Gontier
Tel : 02.43.09.55.98
patrimoine.chateaugontier.fr

Patrimoine

Pôle Culturel des Ursulines
place André Counord à Château-Gontier
Tel : 02.43.70.42.74
patrimoine.chateaugontier.fr

Evènements

Hôtel de Ville et de Pays
23 place de la République à Château-Gontier
Tel : 02.43.09.55.97
culture.chateaugontier.fr

Médiathèque

32 avenue Carnot à Château-Gontier
Avant ouverture : 02.43.70.34.07
Après ouverture : 02.43.09.50.53
mediatheque.chateaugontier.fr

Conservatoire

Pôle Culturel des Ursulines
place André Counord à Château-Gontier
Tel : 02.43.09.30.90
culture.chateaugontier.fr

Sport

Complexe Sportif
Avenue Aristide Briand à Château-Gontier
Tel : 02.43.09.61.50
loisirs.chateaugontier.fr

www.chateaugontier.fr

Abonnez-vous à la newsletter culturelle du Pays de Château-Gontier, en ligne sur www.chateaugontier.fr ou culture.chateaugontier.fr ou par courriel à emmanuelle.boisseau@chateaugontier.fr

GRAPHISME Jérôme Logeais - 0679601754 - www.chatgraphisme.com